



Cómo hacer de Espías

Códigos secretos, trucos
y disfraces



EDICIONES
PISSA

Sm
Ediciones

PARNQUENOSOLVIDEN.COM

Cómo hacer de Espías



4ª EDICION

Escrito y revisado por:
Falcon Travis y Judy Hindley

Ilustrado por:
Collin King

Diseñado por:
John Jamieson

© Usborne Publishing Ltd. 1975
© Publicaciones y Ediciones Lagos, S.A.
(PLESA) 1975. Reservados los derechos
para la lengua Española.
Polígono Industrial de Pinto km. 21,800
MADRID-ESPAÑA
Impreso en España-Printed in Spain.
MELSA, Pinto (MADRID)

Depósito legal: M-29168-1984
I.S.B.N. 84-7374-007-6

Sobre Este Libro

Este libro trata de las formas de ocultar secretos y de comportarse disimuladamente. En él, podrás aprender a camuflar mensajes y mapas, a transmitirlos solapadamente y a concertar citas que pasen inadvertidas para el resto de la gente. También tienes en él, diversos tipos de claves para escribir mensajes y varios métodos secretos para comunicarte por medio señales.

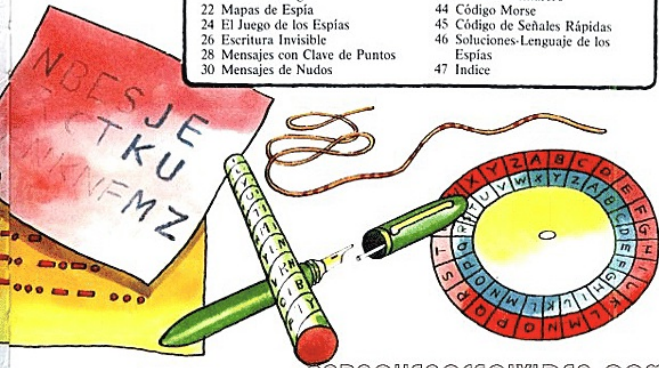
Desde la primera página, vas a conocer al Espía del Sombrero Negro. Atención a los trucos que emplea y a la manera de proceder, pues así es como los espías operan en la realidad. En las páginas de este libro, encontrarás muchos mensajes en clave. Prueba a descifrarlos por tí mismo y si no lo consigues, consulta las soluciones en la Página 46.



Cómo hacer de Espías

Contenido

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 4 Como se Transmiten los Mensajes Secretos | 31 Mensajes en Dibujos |
| 6 El Correo de los Espías | 32 Disfraces de Emergencia |
| 8 Código de los Colores | 33 Como Cambiar de Cara |
| 10 Código de los Relojes | 34 Cómo Hacer más Disfraces |
| 12 Códigos Rápidos | 36 Cómo Rastrear las Huellas |
| 14 Mensajes Misteriosos | 37 Trampas para Espías |
| 16 Máquinas de Claves | 38 Mensajes Telefónicos Secretos |
| 18 Otras Máquinas de Claves | 40 Señales Silenciosas |
| 20 El Equipo del Espía del Sombrero Negro | 41 Alfabeto Silencioso |
| 22 Mapas de Espía | 42 Señales Semáforo |
| 24 El Juego de los Espías | 43 Alfabeto Semáforo |
| 26 Escritura Invisible | 44 Código Morse |
| 28 Mensajes con Clave de Puntos | 45 Código de Señales Rápidas |
| 30 Mensajes de Nudos | 46 Soluciones-Lenguaje de los Espías |
| | 47 Indice |



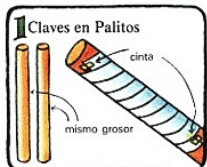
Como se Transmiten los Mensajes Secretos

Los primeros trucos que debes aprender, es la manera de entregar los mensajes secretos. Procura no atraer la atención del enemigo, llevando carteras o papeles sospechosos. Puedes enviar un mensaje cifrado, utilizando el sistema de los palitos de claves que se explica más abajo. El mensaje irá en un papelito fácil de ocultar. Consulta el croquis, que indica los lugares donde el Espía del Sombrero Negro oculta sus mensajes. Acostúmbrate a recibirlos con naturalidad y rapidez, cómo si te estuvieses atando tus zapatos o introduciendo los dedos en los bolsillos. Cuando quieras entregar el mensaje que llevas escondido, tienes que aparentar que lo dejas olvidado, para que tu contacto lo recoja distraídamente. Más adelante encontrarás lugares donde ocultar mensajes y la forma de transmitirlos a tus amigos espías.

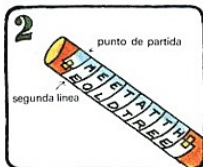


El lenguaje de los Espías

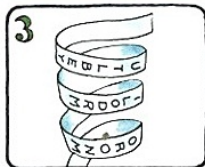
Al amigo espía se le llama **contacto**. Al espía que lleva los mensajes se le llama **Correo**. Al depositario de los mensajes que han de ser recogidos, se le llama **buzón**.



Tu contacto y tú deben tener unos palitos del mismo grosor, p.e., lápices. Enrolla con fuerza una tira de papel alrededor de uno de los palitos, sujetándola mediante cinta adhesiva.



Escribe un mensaje sobre la tiritilla enrollada. Haz una señal en la primera letra, para que tu contacto sepa donde comienza el mensaje.



Desenrolla la tiritilla y las letras se verán en clave. El mensaje quedará oculto hasta que tu compañero lo enrolla en uno de sus palitos del mismo grosor y en la misma forma en que tú lo hiciste al escribirlo.



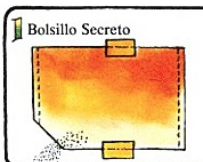
Pon el zapato sobre un trozo de cartulina y dibuja su forma sobre ella. La cartulina puedes obtenerla de cualquier caja.



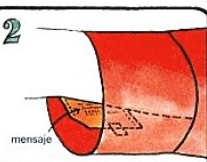
Recorta un trozo algo más pequeño que el dibujo, de forma que la plantilla quepa en el zapato.



Desliza el mensaje entre la plantilla falsa y la verdadera como indica el dibujo. Deberás usar este sistema cuando creas que puedes ser detenido y registrado por el enemigo.



Corta una esquina de una bolsita vacía de té. Pega dos trocitos de cinta adhesiva como apéndices.



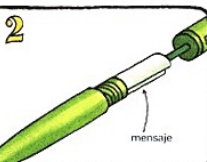
Pega la bolsita en un lugar escondido, p.e., en el interior de un sombrero o de una manga. Dobra el mensaje muy pequeño y mételo dentro.



Trucos de Espía
VEMOS ALESPÍA DE PIE, JUNTO A UNA PARED. PARECE ESTAR LEYENDO UN PERIÓDICO INOCENTEMENTE. ¿PERO REALMENTE LO ESTÁ?



Escribe el mensaje en una tirita de papel. Enróllala fuertemente e introdúcela dentro de la tapa de una pluma.



También, puedes desenroscar la pluma y enrollar el mensaje en su interior. Después vuélvela a enroscar.



EL ESTÁ OCULTANDO UN MENSAJE SECRETO EN UN HUECO DE LA PARED. PARA QUE MÁS TARDE LO PUEDA RECORDAR UN CONTACTO. EN LA PÁGINA SIGUIENTE PODRÁS ENCONTRAR MÁS TRUCOS.

El Correo de los Espías

Los espías, suelen citarse o dejar mensajes en los parques, porque en ellos pueden pasar desapercibidos al tener grandes espacios y observar fácilmente si alguien les sigue. Las citas con otros espías pueden allí tomar la apariencia de encuentros casuales. Sigue al espía que aparece en el dibujo y podrás ver algunas de las formas en que funciona el «correo» de los espías. Puedes ocultar mensajes en cualquier lugar, pero cerciérate antes de que tu «contacto» sabe dónde encontrarlos. Si entierras el mensaje, debes meterlo antes en una botella o recipiente, para evitar que se moje o lo estropee algún animal.

Lenguaje de los espías.—El lugar donde se esconden los mensajes se llama «escondrijo».

Un buen espía, cuando está cumpliendo una misión, no se deja ver dos veces en el mismo lugar. ¿Serías capaz de descubrir cómo podrá el espía del dibujo obtener todos los mensajes sin volver sobre sus pasos?

Pista.—Las letras que ves en el dibujo forman la marca de un automóvil. Ordénalas correctamente para encontrar el rastro del espía.

EL CONTACTO DEL ESPÍA ES EL VENDEDOR DE DIARIOS. EL ESPÍA COMPRÁ UN PERIÓDICO Y ENCUENTRA UN MENSAJE OCULTO EN SU INTERIOR.

EL ESPÍA SE DETIENE PARA RECOGER UNA FLOR, CERCA DE LA MADRIGuera DEL CONEJO. DESLIZA LA OTRA MANO DENTRO DEL AGÜJERO Y SACA UNA BOTELLITA QUE CONTIENE EL MENSAJE DENTRO.

AHORA, RECOGE UN DIARIO QUE ESTÁ SOBRE EL BANCO. LAS PALABRAS SUBRAYADAS EN LA COLUMNA IZQUIERDA DE LA PAGINA DOS DEL PERIÓDICO FORMAN UN MENSAJE SECRETO.

EL ESPÍA ENCUENTRA EL MENSAJE EN UNA GRIETA DE LA PARED.

El bosque de los susurros

EL ESPÍA, SE DETIENE Y FINGE OLER LAS FLORES PARA RECOGER EL MENSAJE QUE ESTÁ DENTRO DE UNA BOTELLITA, PREVIAMENTE ENTERRADA EN LA TIERRA.

EL ESPÍA, RECOGE ESTE PARAGUAS Y LO LLEVA A SU CASA. CUANDO ESTÁ SÓLO, DESENROSCA EL MANGO Y ENCUENTRA UN MENSAJE EN SU INTERIOR.

AHORA, SE ARRODILLA JUNTO A ESTE ÁRBOL Y HACE COMO QUE SE ATA LOS ZAPATOS PARA RECOGER EL MENSAJE QUE HAY DEBAJO DE LA RAÍZ.

EL ESPÍA, HACE COMO QUE TROPIEZA CON ESTE TRONCO. SE INCLINA PARA FROTARSE EL PIE, SACANDO EL MENSAJE DE DEBAJO DEL TRONCO.

AHORA, SE SIENTA EN ÉSTE BANCO Y ENCUENTRA EL MENSAJE QUE ESTÁ DEBAJO, SUJETO CON UNA CHINCHETA O ALFILER.

EN ÉSTE LUGAR SE ENCUENTRA CON UN HOMBRE QUE LLEVA UN PERRO A PASEAR. EL ESPÍA FINGE ACARICIAR LA CABEZA DEL PERRO Y SACA EL MENSAJE DE DEBAJO DE SU COLLAR.

Código de los Colores

Supongamos que estás esperando a tu contacto, pero no tienes más remedio que marcharte. Si ambos han acordado utilizar un código de colores, podrás dejarle un mensaje secreto colocando objetos de colores en la ventana, o de prendas en el lavadero. Los dibujos de la derecha muestran varias maneras de comunicarse mediante el código de colores. Asegúrate de que tu compañero conoce el significado de las claves que usas.

Para establecer un código sencillo de colores, ponte de acuerdo con tu contacto en los distintos significados que puede tener un color por su relación con los demás. Los mensajes que puedes obtener utilizando un lavadero, se indican en el cuadro de la derecha. La posición de los calcetines rojos tiene tres significados.

También, puedes establecer un código en el cual cada color tenga un significado especial. Con tres colores puedes hacer seis combinaciones para enviar seis mensajes. Este es el código que se emplea para las señales del florero que hay al pie de la página. Inventa tus propios mensajes.



El color rojo, a la izquierda de los demás, significa, «Peligro», ¡Marchate!».



El rojo, en medio de los otros dos, significa, «Tenemos un mensaje para ti».

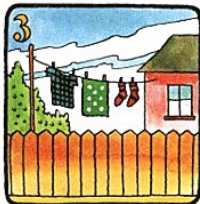
Señales del Florero



En estos grupos de tres flores, cada combinación de colores de izquierda a derecha tiene un significado especial. Aquí tienes algunos ejemplos:

Rojo-azul-amarillo, significa:
•Todo va bien, puedes entrar.
Rojo-amarillo-azul, significa:
•Regresa más tarde.

Amarillo-azul-rojo, significa: «Hoy no tenemos nada para ti».
Amarillo-rojo-azul, significa: «Espérame en el refugio».



El color rojo, a la derecha, significa:
«Vuelve más tarde».



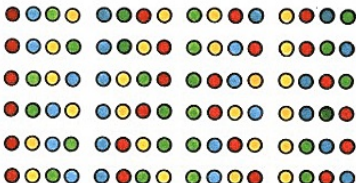
Azul-amarillo-rojo, significa: «Peligro, usa el plan Z».
Azul-rojo-amarillo, significa: «Peligro, abandona este lugar».

Codigo de Puntos de Colores

Tres colores proporcionan
seis combinaciones



Cuatro colores permiten hacer
24 combinaciones



Si usas el código de las 24 combinaciones, tú y tu contacto deben tener un libro de claves, utilizando un cuadernito para hacer las distintas combinaciones de puntos de colores, como se ve. Junto a cada combinación anota su significado. Ten cuidado de que no caiga en poder del enemigo.

Puedes enviar a tu contacto un mensaje secreto, poniendo estos puntos en las esquinas de una carta. Si los dibujas en forma de triángulos o de flores, quien encuentre la carta pensará que son simples adornos.

Código de los Relojes

La relojería de la página siguiente es el lugar de reunión de los espías de la banda QZ. Un agente enemigo, ha descubierto que éstos, se transmiten mensajes por medio de relojes y acaba de descifrar el mensaje formado por los relojes de la vitrina de la página 10. ¿Podrías utilizar el mensaje descifrado como clave, para descubrir el mensaje de la relojería de la Página 11?

Como descifrar el mensaje

Cada letra del alfabeto se representa por un determinado ángulo de las manecillas del reloj. Reproduce los relojes con la hora exacta de la relojería y coloca la letra correspondiente debajo de cada uno de ellos. Así, irás descifrando el mensaje. El primer reloj del escaparate de la relojería, marca las 6,05 que corresponde a la letra «e». primera letra del mensaje y así sucesivamente.

Advertencia.— El reloj que marca las 6,30 no significa ninguna letra. Es nulo y sirve para confundir al enemigo.

Lenguaje de los espías.— El mensaje que no está escrito en clave, se dice que está en lenguaje corriente.

Semáforo

El código del reloj es el mismo que el código de los brazos o de las banderas y se llama semáforo. Los dibujos de abajo, muestran en uno y otro sistema como hacer la letra «u». El alfabeto lo encontrarás en la página 43.

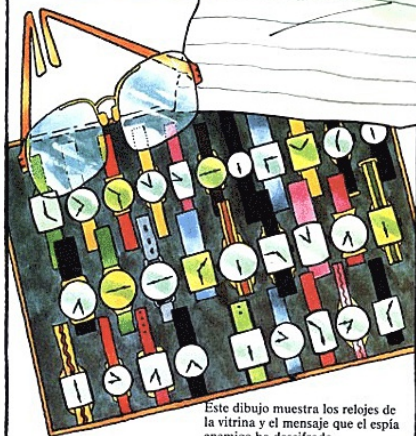
Posición de las banderas.



Posición de las manecillas del reloj.



El Mensaje de la Vitrina



*Víctor fue
arrestado
anoche*

Este dibujo muestra los relojes de la vitrina y el mensaje que el espía enemigo ha descifrado.

Banda de Espías



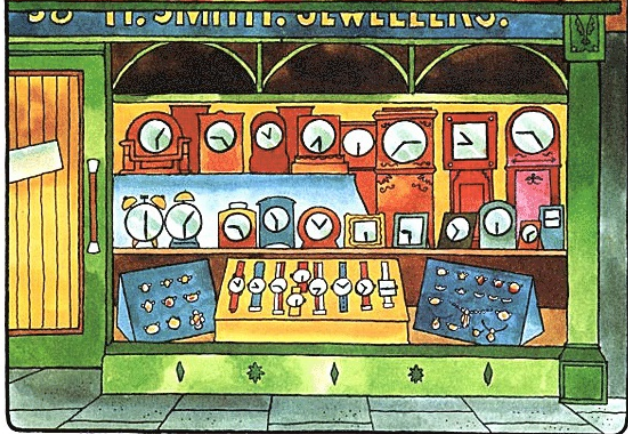
EL ESPÍA
RECIBE LAS ÓRDENES
POR MEDIO DEL...



CORREO...
EL CORREO LAS RECIBE
A SU VEZ DEL...

Mensaje de la Relojería

Los relojes de este escaparate forman un mensaje. ¿Podrías descifrarlo? La clave la tienes en los relojes de la vitrina de la página 10.



Códigos Rápidos

Puedes obtener códigos fáciles y rápidos, haciendo pequeños cambios en tus mensajes, con lo cual variarás totalmente su significado. P. e., el mensaje: «Hoy llega Jefe», se puede convertir en «Ho yllge ajeje». Según esta clave, las letras son las mismas, sólo hemos variado la forma en que se unen. También puedes hacer tu propio código de claves combinando los sistemas que se explican más adelante, o según tu criterio.

Cómo descubrir al Jefe de los Espías

Las personas que ves en el dibujo de abajo, son los espías de la

banda QZ. Cada uno de ellos, tiene un mensaje cifrado para ti, en una de las seis claves indicadas en la página siguiente. Empieza por donde dice: **Punto de partida**. Cada mensaje que descifres te conducirá al siguiente, y al final encontrarás al Jefe de la banda QZ.

Cómo descifrar los mensajes

Utiliza estos sistemas para averiguar la clave empleada en cada mensaje.

1. Une la primera palabra del mensaje a una o dos de las primeras letras de la segunda palabra. Después, une la segunda

palabra a una o dos letras de la tercera palabra y así sucesivamente con todas las palabras del mensaje.

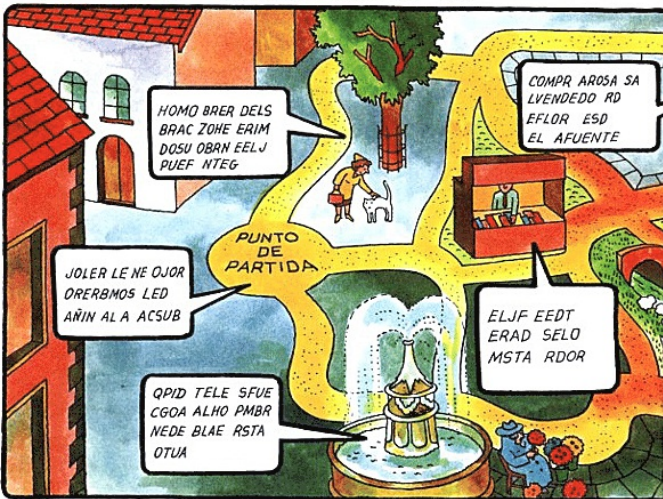
2. Lee al revés cada una de las palabras del mensaje, en el mismo orden en que están escritas.

3. Lee todo el mensaje al revés.

4. Quita la primera letra de cada palabra del mensaje y comprueba si las restantes tienen sentido.

5. Quita la última letra de cada palabra.

6. Cambia la última letra de cada palabra por la primera letra de la siguiente palabra, y forma la frase.



1 Palabras Divididas

HO Y L L E G A J E F E

1ª Palabra 2ª Palabra 3ª Palabra

Para descifrar la clave, une las letras de las palabras del mensaje de forma diferente.

2 Palabras al Revés

Y O H A G E L L E F E J

Deletrea cada palabra al revés

Para descifrar la clave, lee cada palabra del mensaje al revés.

3 Frases al Revés

E F E J A G E L L Y O H

Deletrea las frases al revés

Para descifrar la clave, lee la frase del mensaje al revés.

4 Primera Letra Falsa

Q H O Y L L E A G A J E F E

Quita la primera letra

Para descifrar la clave, tacha la primera letra de cada grupo de 4-letras del mensaje. Une las restantes letras, formando palabras que tengan sentido.

5 Ultima Letra Falsa

H O Y L L E A G A J E F E X

Quita la última letra

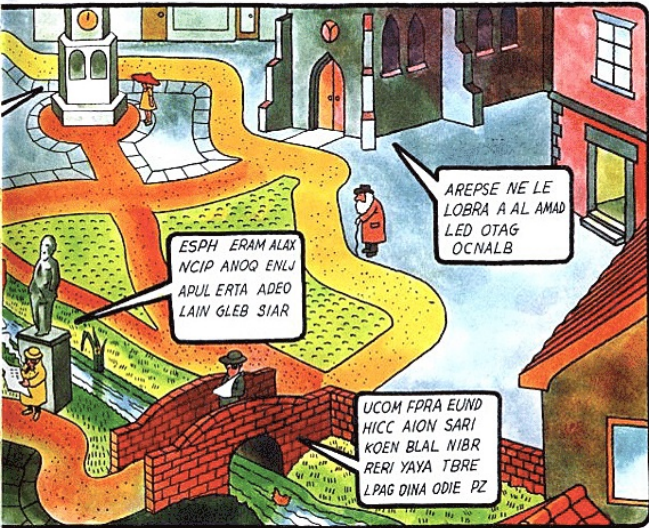
Para descifrar la clave, tacha la última letra de cada grupo de 4-letras del mensaje. Une las restantes letras, formando palabras que tengan sentido.

6 Letras Cambiadas

H O Y L L E G A J E F E

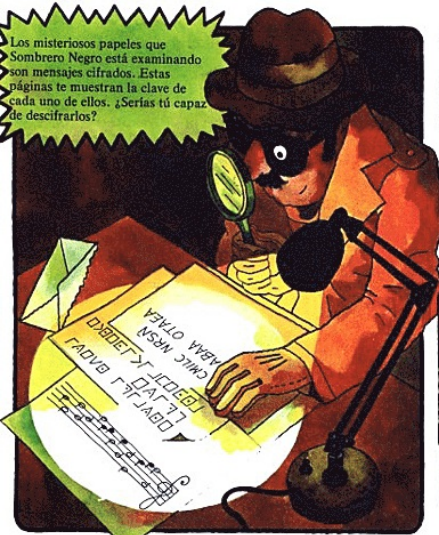
Cambia la primera y última letra

Para descifrar la clave, cambia la última letra de cada grupo de 4-letras del mensaje, con la primera letra del grupo siguiente.



Mensajes Misteriosos

Los misteriosos papeles que Sombrero Negro está examinando son mensajes cifrados. Estas páginas te muestran la clave de cada uno de ellos. ¿Serías tú capaz de descifrarlos?



Clave Musical

A la derecha tienes la clave para el sistema musical. En ella, puedes ver las notas correspondientes a cada una de las letras del alfabeto y a los números del 1 al 9. Usa la ó para el cero.

Compara la altura en el pentagrama de las notas del mensaje que está leyendo el espía con la clave de la derecha. (La primera letra del mensaje es la p).

El punto indica el final de una palabra.



Este sistema, aparentemente misterioso, es muy fácil de utilizar. Para formar la clave tienes que dibujar, en primer lugar, las figuras que ves arriba.

1 Clave de las dos Mitades letra añadida

O	U	T	E	T	M	N	A	E
C	L	A	S	E	E	S	J	⊗
O	C	U	L	T	A	E	S	T
O	C	U	L	T	A	E	S	T

Para cifrar un mensaje, escribe primero sus letras en dos filas de forma alternativa. Si las dos filas no tuvieran el mismo número de letras, añade a la menor una letra cualquiera.

2

OUTET MNAE CLASE ESJX

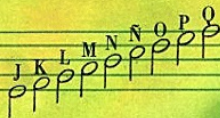
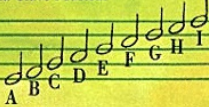
Después, escribe primero las letras de una fila y a continuación las de la otra. Puedes agruparlas como si formasen palabras y debes asegurarte de que tu contacto conoce la clave y por tanto sabe descifrar el mensaje.

3

OUTETMNAE

↑
escribe la primera mitad

Para descifrar un mensaje de este tipo, debes dividir: en primer lugar, por dos, el número de letras que tenga el mensaje. Después escribes la primera mitad dejando espacios entre las letras.



2

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	N
O	P	Q

R		
S		T
U		

V		
X	.	Y
Z		

Intercala ahora las letras de la segunda fila, una por una, entre las de la primera. Prueba este sistema en el mensaje que el espía está mirando.

3

ALEMANIA =
「レ.口.口.口」

Este ejemplo, te muestra como se representa la palabra «ALEMANIA» con la clave de Líneas y Cuadros. Ahora, descifra el mensaje secreto que Sombrero Negro ha descubierto.

4

L	I	S
B	O	A
C	D	E

F	G	H
J	K	M
N	P	Q

R	T
U	V

X	Y
Z	

Puedes hacer con este sistema una clave más complicada. Para ello, escribirás las letras del alfabeto cambiando su orden. Empezas con una palabra cuyas letras sean todas distintas y después añades el resto del alfabeto.

4

OCULTA ESTE MENSAJE X
= = = = =

añade la segunda mitad

5

OLEENJ
↓ C T S M S E
U A T E A X
escribelo en tres líneas

OLEENJCTS MSEU ATEAX
escribe las líneas a continuación

Para cambiar la clave, escribe las letras del mensaje en tres filas como ves arriba. Después pones cada fila a continuación de la anterior.

6

divide por tres

6 letras 6 letras 6 letras

OLEENJCTS MSEU ATEAX

OLEENJ
CTSMSE
UATEAX

lee de
arriba a
abajo

Tu contacto, para descifrar el mensaje, debe dividir por tres el número de letras, después formará tres filas una encima de otra, y finalmente tiene que leer cada columna de arriba a abajo.

Máquinas de Claves

Con estas máquinas tú puedes cifrar y descifrar mensajes rápidamente. El sistema de la tirita mostrado abajo es fácil de hacer. Usalas para igualar el alfabeto corriente con el alfabeto de la clave. Por ejemplo, comienza por letra «B» como la primera del alfabeto en clave. Así, cada letra del alfabeto corriente corresponderá a la que ocupa el lugar siguiente en el alfabeto en clave. Según esto, cambia la «Z» por «A».

Dibuja los modelos de la pág. 17. Las letras deben coincidir al girar las esferas.

PCACFT TFYQÑMTH DYMJ
XYF NJGUMY MJ HYAMJ

Este mensaje está escrito en clave «T». Significa que para descifrarlo, la «T» del alfabeto en clave, corresponde a la «A» en el

alfabeto corriente. Tu contacto debe conocer la clave que hayas empleado.

Tiritas de Clave



Divide una tirita de papel de un cm. de ancho en 26 casillas y escribe el alfabeto dentro de las casillas. Haz otra tirita del mismo ancho y el doble de larga y marca 52 espacios.

Ahora, escribe el alfabeto dos veces dentro de los espacios como se ve. Desliza la tirita corta sobre la larga, para igualar el alfabeto corriente con el alfabeto en clave.

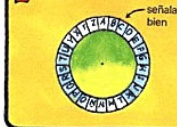
Por ejemplo, desliza la tirita corta sobre la larga de manera que la «A» coincida sobre la «G». Esto es para hacer la clave «G». Cada letra del alfabeto corriente corresponderá a la letra del alfabeto en clave.

1 Rueda de Claves



Dibuja un círculo rojo del mismo tamaño que el de la página 17. Señala bien las casillas y marca el centro con un punto.

2



Dibuja de la misma manera un círculo azul y escribe una letra del alfabeto en cada casilla, sobre ambos círculos. Recórtalos.

3



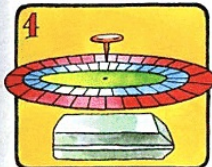
Dibuja y corta dos círculos de cartulina y pégalos a los círculos de papel dibujados.

Aalto Secreto

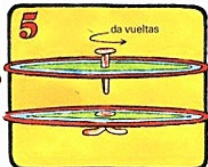
Ahora, aprenderás a usar dos alfabetos en clave simultáneamente. Escribe en primer lugar el mensaje sin cifrar y pon sobre cada letra la indicación de la clave en que va. Primero pones en clave las letras que vayan en el sistema «P», y luego las que vayan en el sistema «Q». Comunica a tu contacto que estás usando la clave «PQ».

	PQ	PQPQPQ	PQ	PQP	QPQPQ
mensaje	EL	HOMBRE	DE	LAS	GAFAS
clave P	T	X C I S	B J	P P	
clave Q	C	G R U U	Q	X V K	
clave PQ	TC	XGCRU	SU	BQJ	XPVPK

Modelo de la Rueda de Claves



Pasa por el centro de ambos círculos un alfiler o chincheta y clava ésta en una goma de borrar o en un trocito de madera.



También puedes atravesar ambos círculos por el centro con un pasador de papel. Da vueltas para que el agujero quede bastante holgado; después doblas los extremos del pasador.



Utiliza un clip para impedir que los círculos cambien de posición cuando estés comparando los dos alfabetos. Asegurate que tu contacto conoce la clave.

Otras Máquinas de Claves



Utiliza la clave de la rejilla para descifrar el mensaje de la izquierda.



En una cartulina, dibuja un cuadrado como el de arriba. Traza líneas dejando 1 cm. de separación entre una y otra. Señala después los bordes del cuadrado y lo recortas.



Coloca la rejilla sobre un papel y dibuja en él una de las esquinas de la rejilla para saber en que posición está. Luego pones en cada cuadro recortado de la rejilla una letra del mensaje.



Ahora, gira la rejilla a la derecha y su parte superior se convertirá en el lado derecho. Una esquina debe coincidir con la señal hecha en el papel. Después rellena los cuadros con las letras.



Da otra vuelta a la rejilla y la parte superior es ahora la de abajo. También debe coincidir una esquina con la señal hecha en el papel. Vuelve a poner las letras en los cuadros.



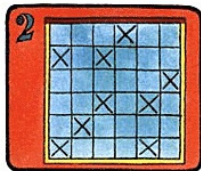
Vuelve a girar la rejilla para hacer que su parte superior quede ahora en el lado izquierdo. Rellena los cuadros restantes con letras. Agrega letras extras, si necesitas llenar el resto de los cuadros.



Cuando levantes la rejilla, el mensaje aparecerá escrito en clave como se muestra en este dibujo.



Vas colocando la rejilla sobre el mensaje en clave, con los mismos giros y por el mismo orden que has hecho para cifrarlo.



Recorta los cuadros marcados con una X. Pinta el borde superior del cuadrado. Haz una copia exacta de la rejilla para tu contacto.



Para recortar los cuadros pequeños, tienes que clavar la punta de las tijeras en el centro del cuadrado, como se te indica.

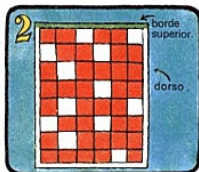


Haz después cortes desde el centro hasta las esquinas. Dobra hacia atrás los cuatro triángulos que se forman y córtalos.

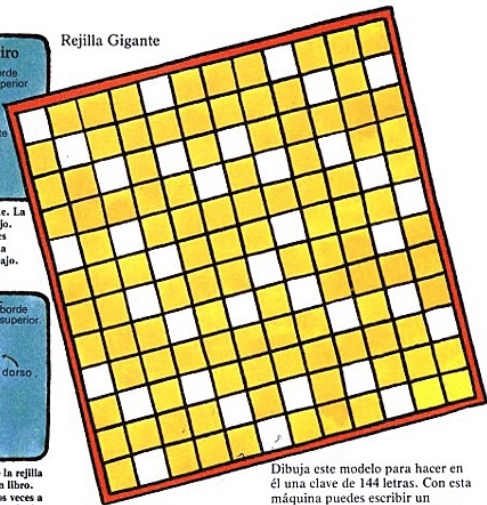


Rejilla Gigante

Aquí tienes un modelo diferente. La primera posición es la del dibujo. Para la segunda posición, tienes que hacer dos giros a la derecha y el borde superior quedará abajo.



Para la tercera posición, vuelve la rejilla como si pasaras la página de un libro. Para la cuarta posición, gira dos veces a la derecha y el borde superior quedará abajo.

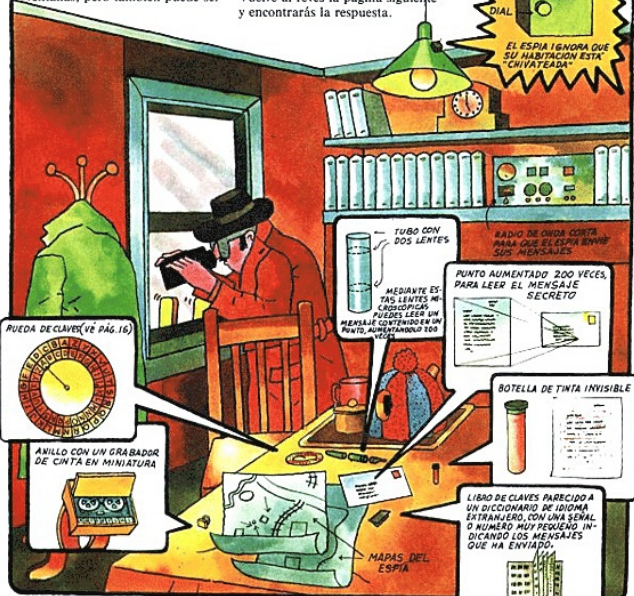


Dibuja este modelo para hacer en él una clave de 144 letras. Con esta máquina puedes escribir un mensaje secreto tan rápidamente como una carta común y corriente.

El Equipo del Espía del Sombrero Negro...

Aquí está Sombrero Negro en su refugio, rodeado de todo su equipo de espía. (Muchos de estos objetos te resultarán conocidos y podrás hacerlos con las indicaciones que te mostramos.) En este momento, Sombrero Negro se da cuenta de que alguien está subiendo por una escalera de mano. Puede ser el que limpia las ventanas, pero también puede ser

un agente enemigo disfrazado. Por ello, nuestro hombre deberá ocultar rápidamente todo lo que signifique que él es un espía. ¿Cómo lo podrá conseguir? Observa a la derecha, cómo en cinco minutos ha transformado el aspecto de su refugio. ¿Podrías descubrir los trucos de que se ha valido para disimular su equipo? Vuelve al revés la página siguiente y encontrarás la respuesta.



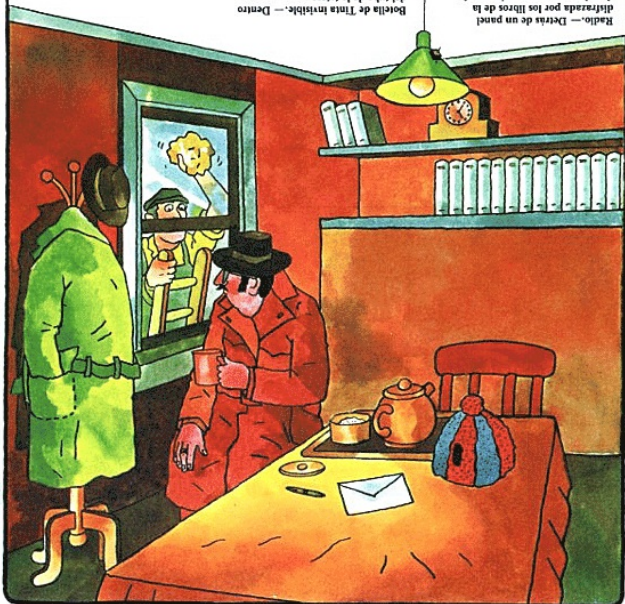
y la Manera de Ocultarlos

5 MINUTOS DESPUES

¿Dónde está ahora el equipo del espía del Sombrero Negro?
Vuelve la página al revés para
confrontar las respuestas.

Botella de Tinta Invisible. — Dentro
del tubo de la tetera.
Mensaje Microscópico. — Volviendo
boca abajo el sobre, ya que estos
puntos tienen un brillo especial que
otro espía podría notar.
Tubo de los lentes. — Colocándolo
dentro de la pluma.
Libro de Claves. — Metido dentro
de la tetera, en una bolsita de
plástico. Anillo. — En el dedo del
espía.

Radio. — Letras de un panel
disfrazada por los libros de la
derecha, que no son más que el
lomo. Los verdaderos, están
colocados a la izquierda.
Rueda de Claves. — Oculta bajo la
tapa del azucarero.
Escondidos bajo la funda de la
luz.
Prismáticos o Binoculares. —
Mapas. — Dentro de las mangas del
abrigo, metidas en los bolsillos
para evitar que los mapas se calgarn.



Mapas de Espía

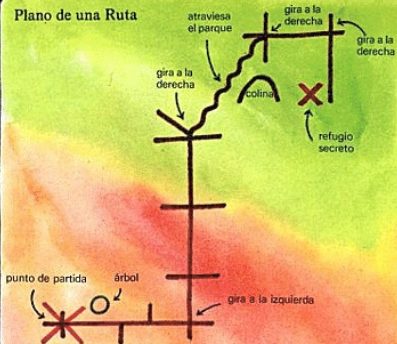
Los espías deben hacer mapas camuflados, por si éstos cayeran en poder del enemigo. En estas páginas encontrarás la manera de camuflar un mapa dentro de un dibujo, y el modo de dejar pistas en él, para que tu contacto pueda descubrir el mapa secreto. En el dibujo de la derecha, se indica cómo hacer un mapa que muestre a tu contacto la forma de llegar a un nuevo lugar secreto. Asegúrate de que la ruta comienza en un lugar conocido por ambos. Dile a su contacto el punto de partida y el significado de las señales que utilices en el mapa.

Pistas

A lo largo del recorrido debes poner diversas pistas para que tu contacto sepa que sigue el camino adecuado. Estas deberán ser cosas que llamen la atención, como un árbol extraño, un edificio muy alto o una iglesia. Nunca utilices un coche como pista, ya que lo pueden cambiar de sitio.

Utiliza, por el contrario, cosas que muy difícilmente puedan cambiar de lugar o de aspecto. Si algún tramo de la ruta va por un campo o parque, indícaselo a tu contacto.

Plano de una Ruta



Marca con una X grande el punto de partida y la dirección que hay que tomar. Indica las veces que hay que doblar desde el principio hasta el final, y los caminos que atraviesan la ruta para saber cuando hay que torcer. Si no hubiera ninguno, deja una señal cerca del punto donde hay que torcer.

Utiliza una línea ondulada cuando haya que atravesar parques o praderas. En el mapa del dibujo, las señales se explican por medio de palabras, pero en el mapa que hagas no deberás escribirlas, sino que tienes que explicar a tu contacto el significado de las señales. Marca con una x pequeña el final.

Trucos de Espía

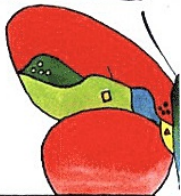
EL ESPÍA LLEGO A UN PUEBLO CERCANO AL CAMPAMENTO ENEMIGO, DISFRAZADO DE CAZADOR DE MARIPOSAS Y DICIERON QUE TAMBIÉN IBA A PINTARLAS.



TODOS LOS DÍAS SALÍA AL CAMPO CON SU RED Y SU CAJA DE PINTURAS, PARA HACER PLANOS DEL CAMPAMENTO ENEMIGO.

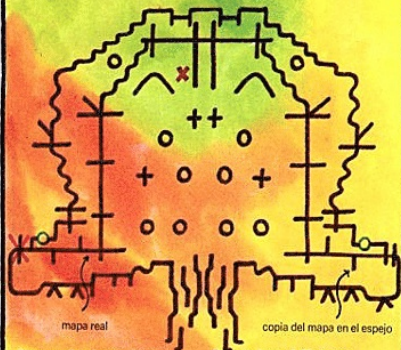


EN EL LENGUAJE DE LOS ESPÍAS A ESTO SE LE LLAMA TAPADERA, PORQUE OCULTA LAS VERDADERAS INTENCIONES DEL ESPÍA.



ÉSTE ES UNO DE LOS DIBUJOS QUE HIZO EL ESPÍA, MIENTRAS MERODEABA POR EL CAMPAMENTO ENEMIGO.

Cómo Camuflar el Mapa



Para camuflar el mapa tienes que dibujar su imagen reflejada en un espejo. Acerca un espejo para que se refleje el mapa y copia su imagen, pero sin las x del punto de partida y del final. Estas indicaciones sólo deben ir en el mapa real.

Después, haces el dibujo que quieras para camuflar el mapa, con cuidado de no emborronarlo y de no juntar las líneas del dibujo con las del mapa, pues tu contacto podría pensar que son parte de la ruta.

Prácticas de Espía

Los espías deben saber confeccionar rápidamente sus mapas, y ser capaces de captarlo todo en un sólo golpe de vista. ¿Serías capaz de hacerlo?. He aquí algunos consejos para que te ejercites.

Toma un lápiz y papel, y contempla un paisaje por espacio de un minuto. Vuélvete de espaldas y trata de contestar a estas preguntas.

Preguntas

1. ¿Hay en las cercanías algún edificio alto o extraño, o montículo que te pueda servir de señal?
2. ¿Cuántas encrucijadas has contado?
3. ¿Hay algún lugar que puedas utilizar como refugio?. Recuerda, que en las páginas 6 y 7 se te indicaron lugares que puedes aprovechar como refugio.
4. ¿Hay algún coche u otra cosa que pueda servir de punto de observación a un espía?
5. ¿Hay sitios para ocultarse en caso de ser perseguido?



PERO...

...LAS SEÑALES DEL "ALÁ" DERECHA SON REALMENTE UN MAPA, CON LOS LUGARES QUE TIENEN QUE SER BOMBARDEADOS. ABAJO SE EXPLICA EL SIGNIFICADO DE LAS SEÑALES.



AL SER DETENIDO, EL ESPÍA MUESTRA EL DIBUJO COMO PRUEBA DE QUE SÓLO ES UN CAZADOR DE MARIPOSAS.

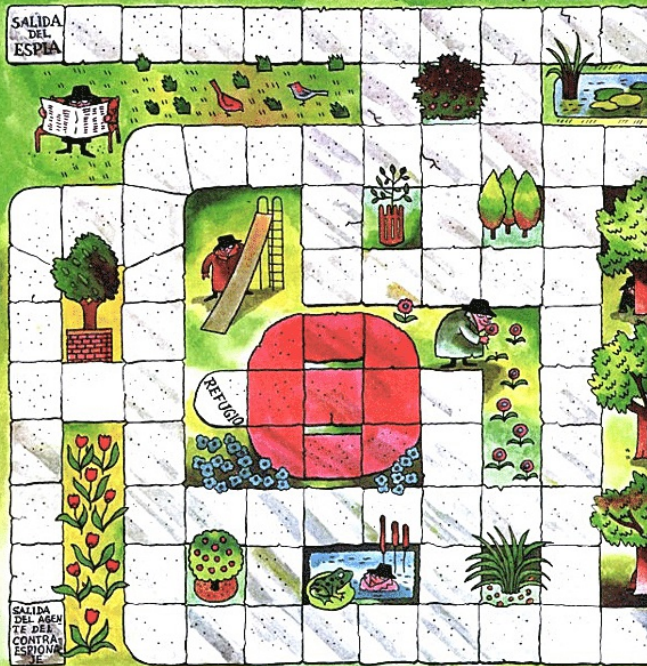
El Juego de los Espías

Juego para Dos Jugadores

Cada jugador tiene dos fichas (dos el espía y dos el agente del contraespionaje). El juego consiste, en que las fichas del espía lleguen al refugio antes de ser capturadas por el agente del contraespionaje. Si una ficha del espía llega al refugio y la otra es capturada, el juego terminaría en empate. Siempre comienza el espía.

Las reglas son:

1. Cada jugador, puede mover cualquiera de sus fichas cuando le toque el turno y avanzar el número de cuadros que desee y en cualquier dirección, pero siempre en línea recta.
2. Si un jugador deja su ficha en la misma línea que la de su contrario, tiene que avisarle de



que está «bloqueado» y el contrario debe retirar su ficha de esa línea en el movimiento siguiente.

3. Si el contrario no pudiera salir de esa línea, tendría que volver a su salida.

4. El agente de contraespionaje, puede abandonar la salida en el siguiente movimiento.

5. La ficha del espía, tiene que esperar en la salida hasta ser rescatada por la otra.

6. Una ficha rescata a la otra, al situarse en la línea que une los dos puntos de partida.

7. Las fichas, no pueden pasar una por encima de la otra.

8. Una ficha no puede situarse en

un cuadro que esté entre dos enemigos, cualquiera que sea la distancia.

9. Al refugio sólo pueden llegar las fichas de los espías, nunca las contrarias.

10. En los cuadros rojos, las fichas sólo pueden avanzar un cuadro.



Escritura Invisible

Mensajes de este tipo, suelen escribirse al dorso de una carta, en los lados, o en los espacios en blanco entre las líneas.

Necesitarás

Para la escritura con cera, vela blanca y polvos; pueden ser de café, raspadura de tiza o arena muy fina.

Tinta o pintura, una brochita, pincel o esponja, para hacer que el mensaje de agua aparezca.

Una patata para la tinta simpática.

Papel fino para el mensaje de agua.

Para evitar que el papel resulte arañado, escribe los mensajes con el extremo afilado de un fósforo usado.

marca para el
mensaje con cera

Club del
Contraespionaje
P.O.Box MX 123

Querido socio,
Si envías un mensaje secreto, usa la escritura invisible y una clave. ¿Puedes descifrar la contraseña escrita entre líneas? (La clave en la pág. 14) **نارنگا نارا** utilizamos polvos de tiza roja para hacerlo visible. Observa la falsa dirección de correos - Las letras MX indican, que el verdadero mensaje está escrito con cera.

Para que tu contacto sepa el sistema que has empleado en cada mensaje, deberás aplicar las marcas:

MX: para el mensaje con cera.

MC: para el mensaje de agua.

H: para el mensaje que debe ser puesto al calor.

X: indica que el mensaje está sobre un lado del papel.

1 Tinta simpática de Patata



Corta la patata con un cuchillo, como se ve en el dibujo.

2



Ahora, toma la patata por su extremo inferior y abre en la parte de arriba un hueco con la cuchara.

3

raspa

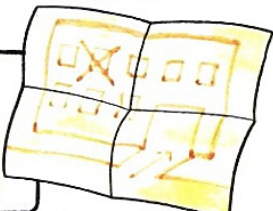


A continuación, haces raspaduras con el cuchillo en la parte de arriba, de modo que el jugo o zumo vaya cayendo en el hueco.

4



Moja en la tinta de la patata, el extremo de un fósforo para escribir el mensaje. Cuando la «tinta» se seque, el mensaje se hará invisible.



Si pones el mensaje al calor, aparecerá como en el dibujo.

Puedes hacer «otras tintas simpáticas» con jugo o zumo de limón o cebolla, leche o coca-cola.

1 Escritura de Agua

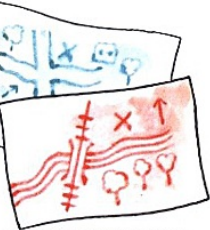


Humedece un papel y pónlo sobre una superficie dura, cúbrelo con otro seco y escribe el mensaje grabando bien las letras. El mensaje aparecerá sobre el papel húmedo, cuando lo acerques a la luz.

2



El mensaje desaparece cuando el papel se seca y reaparece cuando está húmedo. Tu contacto puede frotarlo con tinta o pintura diluidas en agua, para hacerlo visible permanentemente.



Puedes grabar mensajes de agua sobre papel seco, usando el extremo de un fósforo mojado en agua jabonosa. El brillo del jabón te permitirá ver lo que estás haciendo.

1 Escritura con Cera



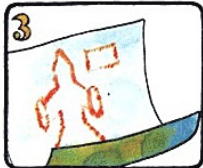
Encera una cara de la hoja de papel, frotándola con una vela blanca. Coloca la hoja con la parte encerada hacia abajo, sobre un papel corriente y escribe fuerte el mensaje, para que las letras queden grabadas con cera en el papel de abajo.

2



A continuación, debes esparcir en el papel café instantáneo en polvo, tiza machacada, o polvos de cualquier sustancia semejante.

3



Para que el mensaje se haga visible, mueve ligeramente el papel, de forma que el polvo se concentre sobre las marcas de la cera.

Trucos de Espía

EL ESPÍA LLEGA AL PAÍS. EN EL AEROPUERTO ES DETENIDO Y REGISTRADO, PERO RESULTA QUE LO ÚNICO QUE LLEVA ENCIMA SON... AGUJAS E HILO...



ENSEGUNDA ES PUESTO EN LIBERTAD. AL FIN Y AL CABO, ESTAS COSAS NO PUEDEN SER MUY ÚTILES AL ENEMIGO... ¿O SÍ?



EN CASA, EL ESPÍA EXTIENDE UNA HEBRA DE HILO CERCA DE UNA LUZ Y CON EL CALOR VAN APARECIENDO PUNTOS DE TINTA INVISIBLE. VUELVE LA PAGINA PARA VER COMO USAR LA CLAVE

Mensajes con Clave de Puntos

Querida abuelita Olaya:

¿Cómote encuentras? En el campo se está muy bien.

A Juanito le ha perseguido hoy una vaca y a Manuel un enjambre de abejas.

Yo me lo estoy pasando muy divertido.

Besos

Hildita

P.S. Aquí tienes un dibujo de Manuel perseguido por las abejas.



A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V X Y Z

Esta carta, es en realidad un mensaje secreto. Cada abeja representa una letra del mensaje. Para descifrarlo, lo primero que tienes que hacer es fabricarte una tira de papel con el alfabeto, y con las medidas exactas a la del dibujo.

A continuación, pones la tira en los bordes de la carta, comenzando desde arriba y bajándola muy despacio para hermanar cada abeja con una letra. La primera abeja que encuentres, representa a la letra «R».

En esta clave, cada letra se representa poniendo un punto en un sitio distinto del papel o de un trozo de cuerda. Un mensaje sobre una cuerda, es muy fácil de ocultar e incluso servirte para atar un paquete. Los puntos sobre un papel, pueden ser disfrazados en un dibujo.

Para poder cifrar un mensaje, tú necesitarás una tira de papel cuidadosamente grabada con el alfabeto. Para descifrarlo, tu contacto necesitará una tira igual a la tuya con el alfabeto. Para alto secreto, pueden alterar el orden del alfabeto, poniéndose antes de acuerdo.



En esta tira de claves, no es necesario que dejes un espacio vacío al comienzo. Debes colocar la tira cerca del borde superior. Marca un punto sobre la primera letra del mensaje.



Puedes camuflar el mensaje de puntos, como si fuera un cuadro, por ejemplo, los puntos convertirlos en pájaros como ves arriba.

1 Mensajes de Puntos



Divide una tira de papel en 27 espacios. Escribe en cada uno una letra del alfabeto, dejando el primero en blanco. Tu contacto hará lo mismo con otra tira. Los espacios deberán tener 1 cm. de ancho.

2



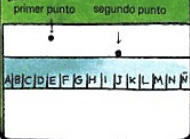
Señala un punto en el comienzo de la cuerda y otro al final. Coloca la cuerda a lo largo de la tira, como se ve y marca con tinta el punto correspondiente a la primera letra del mensaje.

3



Ahora sitúa el punto correspondiente a la primera letra, en el borde del comienzo de la tira. Marca el punto de la segunda letra. Sitúa a cada punto en el comienzo de la tira, antes de marcar el siguiente.

2



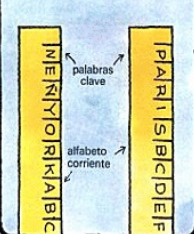
Mueve la tira de papel hacia abajo muy suavemente. Pon un segundo punto encima de la segunda letra del mensaje. Continúa bajándola para hacer los restantes puntos, correspondientes a las letras.

3



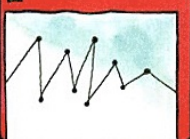
Para descifrar el mensaje, tu contacto tiene que ir bajando su tira para «leer» la letra que corresponde a cada punto; deberá mantenerla estirada y con sus extremos en los bordes del papel.

Clave de Palabras Alteradas



Puede ocurrir que haya mucha gente que conozca el sistema de la clave de puntos. En ese caso, tu contacto y tú, pueden alterar el orden alfabético de las tiritas. Para ello, tienen que elegir una palabra cuyas letras sean todas distintas, y con ellas comenzar a rellenar los primeros espacios de las tiritas, siguiendo después con el orden alfabético corriente, a excepción de las letras de la palabra que ya han empleado.

2



O puedes unir los puntos mediante una línea quebrada, de modo que parezcan los vértices de una gráfica.

3



Puedes incluso, camuflar el mensaje como si se tratase de un juego de mesa. En el dibujo de arriba los ojos de las serpientes son los puntos del mensaje.



Sombrero Negro, ha sido capturado por la banda QZ y encerrado en una habitación que sólo tiene una cama, una silla y una ventana enrejada. Como le han quitado su equipo de espía, solamente le queda un medio para enviar un mensaje al exterior: Romper las sábanas de su cama y formar tiras largas y estrechas que, después de anudadas formen un mensaje en Código Morse, para luego lanzarla por la ventana.

Sigue leyendo, para aprender a enviar tus propios mensajes de nudos en «Morse».

Código Morse

En el Morse se utilizan únicamente dos signos, —uno largo y otro corto—, para formar todas las letras del alfabeto. Llamamos punto al signo más corto (.), y raya al más largo (—). En el último dibujo de la derecha puedes ver como emplear nudos para formar mensajes por este sistema. El alfabeto Morse lo tienes en la página 44.

Mensajes de Nudos en Morse

Utiliza los puntos y las rayas del alfabeto Morse para cifrar tus mensajes. El punto se representa por un nudo sencillo y la raya por un nudo en forma de ocho. En los dibujos de la derecha puedes ver como se hacen estos nudos. Comienza siempre tus mensajes con un nudo sencillo en el extremo de la cuerda, con lo que tu contacto sabrá donde empieza el mensaje. (El mensaje de Sombrero Negro no tiene nudo en el extremo, porque se puede leer en un sentido o en otro). Deja un espacio entre cada letra y otro mayor entre cada palabra.

Nudo Sencillo



Haz una vuelta en la cuerda, mete por ella uno de los extremos, y después tiras de ambos. Tú has hecho probablemente este nudo muchas veces.

Nudo en Forma de Ocho



Tienes que hacer un recodo en la cuerda, a continuación rodeas ésta con una punta, la metes luego por dentro del recodo y tiras de ambos extremos.

Nudos en Morse



En este dibujo puedes ver la representación de la letra F en Morse y en su aplicación a los nudos. Los puntos se hacen con nudos sencillos y las rayas mediante nudos en forma de ocho.

Mensajes de Dibujos



Un mensaje en Morse puede ser camuflado en un dibujo. Observa que en esta pintura, hay una fila de pájaros pequeños y grandes, y otra de flores cortas y largas. Cada una de éstas, representa la marca de un coche en Morse. Por ejemplo, la primera planta, tiene tres flores cortas y una larga al final. Esta combinación expresa la letra V (...—) en Morse. El conjunto de flores de cada planta indica una letra y el conjunto de plantas, una palabra. Localiza los grupos de puntos y rayas de cada fila y descifralos con el alfabeto Morse de la página 44.

¿Podrías encontrar la tercera palabra que hay en el dibujo? Para enviar un mensaje en Morse camuflado, tienes que cifrarlo utilizando los puntos y las rayas. Luego para cada palabra dibujas una fila de cosas pequeñas y grandes, cortas y largas, para representar los puntos y rayas. Encontrarás algunas ideas en el dibujo de la derecha. Los dibujos que expresan una letra deben estar en grupos y los que formen una palabra en fila. Comienza descifrando el mensaje desde arriba y de izquierda a derecha, como si fuera una escritura corriente.

Dibujos en Morse

R =

=

Puedes representar los puntos y las rayas por cosas grandes y pequeñas, cortas y largas colocándolas en una fila. En este dibujo tienes tres maneras diferentes de hacer la letra R (...).

Disfraces de Emergencia

Estos disfraces te pueden servir para despistar a tu enemigo en pocos instantes. Si éste te sigue a cierta distancia, lo hará fijándose en algún detalle significativo de tu figura. Utiliza un disfraz que llame su atención, como un pañuelo llamativo o un cabestrillo, o camina de una manera especial. Entra después en una tienda o portal y sal sin el disfraz, de manera que tu enemigo pierda tu pista.

Lenguaje de los espías.—Cuando a uno le siguen, se dice que tiene a alguien «pegado». A la persona que sigue se le llama «sombra».

Cambio de andares

Una buena treta es aparentar que cojeas o que tienes una pierna rígida. Aquí tienes algunos consejos para que no te confundas de pierna.

1. Ponte una piedrecita en un zapato para simular que estás cojo.
2. Si quieres simular que tienes la pierna rígida, deberás colocarte una regla atada a la corva con un pañuelo, de manera que no puedas doblar esa pierna. Naturalmente, tienes que llevar un pantalón o un abrigo largo para que la regla no se vea.

Brazo en Cabestrillo



Si quieres ponerte un brazo en cabestrillo, necesitarás que alguien te ayude. Tienes que usar un pañuelo grande o un trozo de tela doblado como en el dibujo.

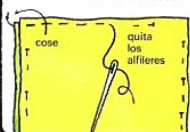
Pon el brazo dentro del pañuelo y átese éste detrás del cuello. Si quieres, puedes coser un tirante al pañuelo como se te indica en el dibujo.

Espía Manco



Ponte un abrigo de tal manera que parezca que sólo tienes un brazo. Para ello, tienes que abrocharte el abrigo con un brazo dentro, y después meter la manga en el bolsillo.

Bufanda de dos Colores



Para hacerte una bufanda que pueda cambiar de color rápidamente, necesitas dos bufandas del mismo tamaño y forma, pero de diferentes colores. Únelas con alfileres. Después cose sus bordes.

Cambio de Aspecto



Para elevar los hombros, ponte una toalla alrededor del cuello como en el dibujo, y el abrigo encima. Esto te hará parecer mayor y más corpulento.

Puedes cambiar todavía más de aspecto, poniéndote un sombrero o una bufanda. Tienes que llevar una bolsita doblada en el bolsillo, para meter en ella el sombrero y la toalla cuando te los quites.



Para parecer más gordo, átese un almolhón pequeño a la altura del estómago. Ponte después un abrigo o un jersey muy holgado.

Como Cambiar de Cara

Si el enemigo te conoce
y te está vigilando, emplea
estos trucos.

Pelo Canoso



Ponte polvos de talco en el pelo y en las cejas para blanquearlos. Si eres rubio, el pelo se te quedará blanco, y si eres moreno, de color gris. Si llevas sombrero, ponte el talco sólo en la parte de adelante.

Cambio de Peinado



Para peinarte de manera diferente, puedes echarte el pelo para atrás o hacerte la raya en otro sitio. Peínate para un lado si tienes flequillo.

Cambio de Cejas



Ponte jabón encima de las cejas y polvos del color de la cara sobre el jabón, para que estas queden ocultas. Después te dibujas otras nuevas con un lápiz de cejas.

Cambio de Tez



Para parecer más pálido, frótate la cara con polvos de talco, extendiéndolos bien y en poca cantidad. Si quieres oscurecerte la piel, restriégate por la cara cenizo en polvo.



Dentadura Mellada



Un diente ennegrecido, parece a cierta distancia como si faltara. Límpialo y sécalo, después lo pintas con un lápiz negro.

Cara sin Afeitar



Tienes que mezclar pintura negra y azul con una crema facial cualquiera. A continuación, te frotas con ella la cara y parecerá que estás sin afeitar.

Cara de Pan



Si quieres abultar las mejillas, métete en la boca, entre las mejillas y los dientes superiores bolitas de algodón. Si sólo prefieres abultar la mandíbula, pónelas cerca de los dientes de abajo.

Arrugas



Píntate las arrugas con un lápiz blando. Tienes que sonreír de manera forzada y pintarte las arrugas en los pliegues que se te formen en la cara.

Como Hacer más Disfraces



Necesitarás

Para la Calva

Un globo y una cuerda. Cartón piedra. Lana de colores. Tijeras y pegamento.

Para la Barba

Hilo grueso o cordel fino. Un rollo de algodón. Tijeras y pintura al temple. Pegamento fuerte.

Para la Nariz Postiza

Plastilina y cartón piedra. Pintura al temple.

Para las Gafas

Un trozo de cartulina fina. Tijeras y cinta adhesiva. Un lápiz y pintura al temple.

Cómo hacer el Cartón Piedra

Mete trozos pequeños de papel en una mezcla de agua fría y engrudo, o bien en harina y agua. El cartón piedra, se forma con trozos de este papel mojado en la mezcla. Tardará dos o tres días en secarse.

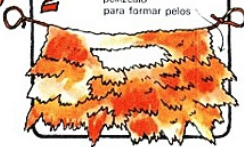
1 Barba Postiza



Atate un trozo de cuerda a tus orejas, con un trozo más pequeño en el centro como se indica en el dibujo. Pégalo a un trozo grande de algodón y haz una abertura para la boca.

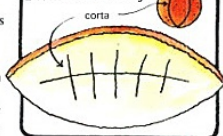
2

pellizcalo para formar pelos



Cuando la barba se haya secado, remójala en un recipiente que contenga pintura bastante diluida. Pellizca después suavemente el algodón para que se formen pelos. Tardará en secarse.

Dientes de Naranja



Corta un trozo de cáscara de naranja como el del dibujo y haz unas incisiones como se indica. Póntelo luego entre los labios y los dientes con la parte blanca hacia afuera.

1 Calva Postiza



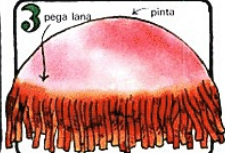
Infla un globo hasta que adquiera el tamaño de tu cabeza, luego ata la abertura y cúbrelo con tres capas delgadas de cartón piedra, como se ve.

2



Cuando el cartón piedra esté seco, revienta el globo con la punta de unas tijeras, después lo recortas para que quede como en el dibujo.

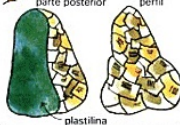
3



Dibuja ahora la calva de un color semejante al de tu piel. Corta trocitos de lana y pégalos alrededor de la calva, para que parezcan mechones de pelos.

1 Nariz Postiza

parte posterior perfil



Puedes hacer una nariz postiza con plastilina, al menos del mismo tamaño que la tuya pero de forma diferente. Cúbrela con tres capas de cartón piedra, como se indica en el dibujo.

2



Cuando la nariz esté seca, quita la plastilina con un lápiz y píntala del color de tu piel. Córtales después con las tijeras, para que se ajuste a tu nariz. Las narices pequeñas se sostienen por sí mismas.

3



Si la nariz es muy grande, para que se sostenga tienes que sujetarla con cinta adhesiva a unas gafas, como las del dibujo. Pon cinta adhesiva, tanto por la parte exterior como por dentro de la nariz.

Gafas Falsas

punte

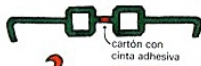
dobla



2

Recorta los huecos de los cristales y luego la parte exterior de las gafas. Deberás cortar primero un lado, para servirte de él como modelo al hacer el otro.

3



Pinta las gafas con pintura al temple y haz el puente más resistente, colocándole un trocito de cartón pegado con cinta adhesiva.

1

Copia este dibujo en una cartulina doblada. Asegúrate de que el puente de las gafas, quede en medio del dobléz.

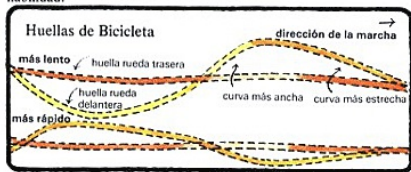
Como Rastrear las Huellas

Un espía debe saber muy bien rastrear las huellas y sacar información de pequeñas señales, detalles o marcas, que otras personas no advertirían. En esta página, puedes aprender a interpretar, tanto las huellas de la gente, cómo las que dejan los vehículos a motor. Esto te resultará sumamente útil, cuando pierdas de vista a alguien a quien estas siguiendo. Algunas veces esas personas pueden disfrazarse, pero si tú sigues sus huellas, puedes encontrarla a pesar del disfraz. Abajo tienes un test que te ayudará a comprobar tu habilidad.



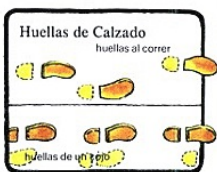
Cuando un neumático pasa por encima de una piedra, hace que ésta salte hacia atrás, dejando un hoyito dónde antes estaba. Así, podrás averiguar la dirección que sigue un vehículo.

Por otra parte, cuando un vehículo pasa sobre un charco, las salpicaduras de éste saltan hacia adelante. También, de esta manera puedes saber la dirección de un vehículo.



La rueda delantera de una bicicleta deja una huella ondulada, debido a que el ciclista necesita torcer el manillar para mantener el equilibrio. Estas ondulaciones, son más pronunciadas cuanto más despacio va la bicicleta.

Para enderezar la bicicleta, el ciclista tiene que hacer un movimiento ligeramente brusco. Por esto, las ondulaciones son más anchas en un lado que en otro, correspondiendo las más estrechas a la dirección de la marcha.



Cuando una persona va corriendo, sus huellas son más profundas en la punta de el pie, que en el talón. Cuando cojea, un pie deja unas huellas más profundas que el otro.

Test del Espía

EL ESPÍA Z, SABE MUCHAS FORMAS DE DISFRAZARSE, PERO HA OLVIDADO UN DETALLE. CONTINUA LEYENDO PARA VER SI LO DESCUBRES.



SOMBREIRO NEGRO, LE ACABA DE DESCUBRIR CERCA DEL HOTEL.



SOMBREIRO NEGRO LE ESTÁ OBSERVANDO MIENTRAS LLAMA AL ASCENSOR. AHORA TENDRÁ LA OPORTUNIDAD DE VER DONDE SE ESCONDE.



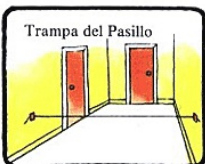
MIENTRAS EL ESPÍA Z SUBE EN EL ASCENSOR, SOMBREIRO NEGRO CORRE ESCALERAS ARRIBA..

PLAF

Trampas para Espías

Estas trampas, sirven para saber si algún enemigo se ha introducido en tu refugio secreto. Con ellas, tu enemigo se delatará haciendo algún ruido o dejando alguna pista que después descubrirás.

La trampa de la puerta n.º 2 es una de las más útiles, y si la haces con harina, dejara señalado a cualquiera que haya atravesado la puerta. Otra buena trampa, consiste en espolvorear el suelo con azúcar, de manera que quien lo pise tendrá que hacer ruido, salvo que lleve suelas de goma o se haya quitado los zapatos.



Pega con cinta adhesiva, un hilo negro delgado de pared a pared, cómo se ve, de manera que quien pase lo hará caer.



Deja unos cuantos papeles aparentemente desordenados. Dibuja una línea más bien pequeña entre dos de ellos, como se ve. El más leve movimiento de los papeles, hará que la línea se separe.



Pega un cabello entre el marco y la puerta, como se ve en el dibujo. Más tarde, comprueba si sigue cómo lo dejaste; lo que no ocurrirá lógicamente, si alguien ha entrado. La misma trampa se puede aplicar en un cajón.



Toma la parte exterior de una caja de fosfóros y tapa uno de sus extremos. Llénela de piedrecitas (para trampa de ruidos), o con harina (para trampa de marcas).

Pega un hilo a la puerta y a la cajita, situándola como en el dibujo. Cierra después la puerta, de manera que si alguien la abre, la cajita caerá.



... Y LE ALCANZA AL LLEGAR AL PRIMER PISO, A TIEMPO DE VER COMO ENTRA EN EL ASCENSOR OTRA PERSONA.



AL LLEGAR AL ÚLTIMO PISO, VE SALIR A DOS HOMBRES IGUALES. UNO DE ELLOS TIENE QUE SER EL ESPÍA Z. DISFRAZADO.



SOMBRERO NEGRO: SÍGUE A LOS DOS HOMBRES HASTA SU PISO Y DESCUBRE QUIÉN ES EL ESPÍA Z. CUANDO ESTOS SACAN SUS LLAVES. ¿SABES PORQUÉ?
(LA RESPUESTA EN LA PAG. 46)

Mensajes Telefónicos Secretos

SOMBRERO NEGRO HABLA POR TELÉFONO Y DICE...

**ZAKO BOKONO BIZINO
NOZIKI DOZIBAGU ZIDAGA
DUZIDA ZUKO BI**



La clave usada por Sombrero Negro, ha sido hecha mediante la combinación de letras del cuadro de la página siguiente. Cada letra corriente es sustituida por dos de las letras de la clave. Este sistema se puede utilizar en el lenguaje hablado, porque una de cada dos letras de la clave, es siempre una vocal. Tu contacto, tendrá que escribir el mensaje tal como lo oye y después descifrarlo. Recuerda. — Tu contacto y tú, deben tener la misma clave y pronunciar claramente las vocales.

**EL ENEMIGO,
QUE ESTÁ ESCUCHANDO, QUEDA
SORPRENDIDO...**



1 Cómo Cifrar el Mensaje

S O C O R R O

(deja doble espacio entre las letras para escribir la clave)

Escribe en primer lugar el mensaje corriente con mucha nitidez, dejando doble espacio entre cada letra y entre cada línea, si hay dos o más líneas.

2

S O C O R R O
DA GU KI GU BA BA GU

Sustituye cada letra corriente, por dos letras de la clave, una que está en la fila y la otra en la columna. Usa dos tiras de papel formando un ángulo recto, para no equivocarte de letras.

1 Super Secreto

		B	D	K	G	Z	N
I	M	U	R	C	I	E	
O	L	A	G	O	S	B	
U	D	F	H	J	K	N	
A	N	P	Q	T	V	X	
E	Y	Z					

Puedes alterar el alfabeto en el cuadro de claves, partiendo con una palabra convenida, cuyas letras sean todas diferentes. Después, agrega el resto de las letras por su orden.

1 Cómo Cambiar de Voz



Para cambiar tu voz en el teléfono, pon la boca en forma extraña mientras hablas. Por ejemplo, trata de hacerlo sosteniendo un lápiz entre tus dientes.

2



También, puedes fruncir los labios como si fueras a silbar y mantenerlos así mientras hablas. Hazlo en forma normal y verás lo que sucede.

3



Asimismo, puede hablar mientras sonrías forzosamente o como si apretaras los dientes de ira.

2

2 ZA KO BO letra corriente

		B	D	A	G	Z		
I	A	B	C	D	E		I	
O	G	H	F	J	K		O	
U	M	N	N	O	P		U	
A	R	S	T	U	V		A	
	X	Y						

		B	D	K	G	Z		
I		A	B	C	D	E		I
O		G	H	I	J	K		O
U		M	N	N	O	P		U
A		R	S	T	U	V		A

La segunda letra de cada grupo en clave, la encontrarás en el cuadro azul de la columna. Usa otra tirita de papel para marcarla. La letra corriente, que equivale a cada grupo de la clave, está en la intersección de las dos tiritas.

BEBI NOGU DABI
DIKOBI

2

letras cambiables

		F	G	L	S	T	N
J		A	B	C	D	E	F
O		G	H	I	J	K	L
U		M	N	Ñ	O	P	Q
A		R	S	T	U	V	X
E		Y	Z				

Puedes utilizar un conjunto diferente de letras para la fila de arriba, poniendo cualquier letra excepto las vocales.

4



Ahora, trata de apretarte la nariz y hablar. Con este método, encontrarás que tu voz es completamente distinta.

Cuadro de Claves

A 10x10 grid representing a 2D coordinate system. The top and bottom rows are red and labeled with letters B, D, K, G, Z, N. The left and right columns are teal and labeled with letters I, O, U, A, E. The central 6x6 area is yellow and contains letters A through Z, with 'Ñ' in the center. A black arrow points from the letter 'Z' in the top row to the letter 'E' in the central grid.

Para cifrar una letra corriente toma la letra correspondiente al cuadro rojo y al cuadro azul, formando un ángulo recto.

El cuadro de arriba, muestra cómo cifrar o poner en clave la letra «K».
Se convierte en «ZO».

Señales Silenciosas

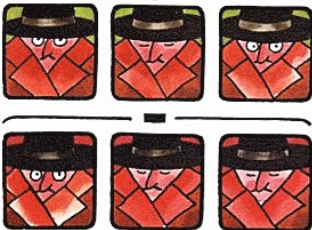
En la página 41, tienes un alfabeto de señales que puedes usar con tu contacto, cuando no puedan hablar ni acercarse lo suficiente para pasarse un mensaje. También pueden utilizar el alfabeto Morse que se muestra abajo y en la página 44. Si tu contacto y tú, se encuentran en una sala con mucha gente o en una calle demasiado concurrida, pueden emplear el sistema de señales con manos y piernas.

Señales con manos y piernas

1. Una mano en el bolsillo significa, «Sí».
2. Las dos manos en los bolsillos, «No».
3. Rascarse la cabeza, «¿Nos podemos ver en el refugio?».
4. Rascarse la nuca, «Ten cuidado, te vigilan».
5. Cruzar las piernas, «Deja el mensaje en el lugar secreto».
6. Juntar las manos por detrás, «No puedo darte el mensaje ahora».
7. Rascarse una oreja, «Te telefonaré más tarde».
8. Apoyarse sobre una pierna, «Me voy a casa».

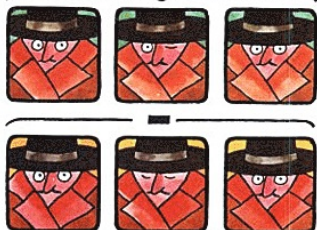


Parpadeos en Morse



Parpadear durante un segundo equivale a un punto, y hacerlo durante tres segundos aproximadamente, a una raya. La mirada fija, significa el fin de una palabra o de un mensaje.

Guiños en Morse



Guiñar un ojo durante un segundo, equivale a un punto, y hacerlo durante tres segundos, a una raya. Una mirada fija, significa también, el fin de una palabra o mensaje.

Alfabeto Silencioso

En esta página, puedes aprender a formar las letras del alfabeto con las manos. Los dibujos, te indican las señales que tienes que hacerle a tu contacto. Ambos deben practicar juntos este sistema, pero sin utilizar espejos, para no confundirse.

Al final de la página, encontrarás algunas señales rápidas para responder a tu contacto, si has comprendido o no, su mensaje.



Señales Semáforo

Cuando tu contacto y tú se encuentren demasiado lejos para hablar, pueden enviarse mensajes en semáforo.

Se trata de formar las letras del alfabeto colocando los brazos, en las posiciones que se indican en la página siguiente. Deberás estirar muy bien los brazos para que las señales se vean muy claramente. Si empleas banderas, las señales se podrán divisar desde más lejos.

Utiliza las señales que están al final de la página, para estar seguro de que tu contacto está preparado para recibir el mensaje y que lo ha comprendido.

Haciendo Señales



señal para la letra A



esto en cambio no es una señal, sino un brazo doblado

Mantén el brazo muy derecho, para que la señal sea clara. No lo dobles ni lo muevas.

Practica con tu contacto hasta estar bien seguros, de que las señales han sido perfectamente comprendidas.

1 Señales del Emisor



Mueve los brazos en dos posiciones, hacia arriba y hacia abajo, para decir: «Voy a enviar un mensaje». Continúa haciéndolo, hasta que tu contacto te de la señal de que está «preparado» para comenzar.

2



Pon los brazos derechos para significar, «fin de una palabra». Deja caer los brazos y repite la señal, para expresar, «fin del mensaje».

3



Cruza y descruza los brazos como en el dibujo, cuando hayas cometido un error. Envía de nuevo la palabra completa.

1 Señales del Receptor



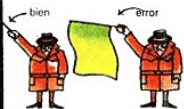
Pon el brazo izquierdo como se ve en el dibujo, para dar la señal de que estás «preparado». Haz lo mismo al final de cada palabra o mensaje, para indicar que has «comprendido».

2



Cruza y descruza los brazos, como se ve, para decir: «no estoy preparado» o «no he comprendido».

Señales con Banderas



Si tu contacto está muy lejos, utiliza banderas para hacer las señales con claridad. Sosténlas con el brazo bien derecho.

Alfabeto Semáforo

En esta página pueden ver como Sombrero Negro, forma las diversas letras del alfabeto, mediante las señales semáforo. A la izquierda de cada dibujo.

de Sombrero Negro, tienes la representación de cada señal. La letra «Ñ» se marca como la «N», moviendo los brazos hacia arriba y hacia abajo, sin llegar a ponerlos horizontales.



Código Morse

El morse es un sistema especialmente útil por las distintas formas en que se puede utilizar; con un zumbador o silbato, o con una linterna en una noche oscura. Además, puedes usarlo guiñando un ojo, golpeando una mesa, o mediante el sistema de nudos o dibujos, que se te indicaron en las páginas 30 y 31.

En esta página tienes el alfabeto

del Código Morse. En él, un punto (.) representa una señal corta, y una raya (—) una señal larga. Para hacer las señales correctamente, debes tener en cuenta que una raya tiene siempre una duración tres veces más larga que la de un punto. Por ejemplo, la señal correspondiente a una raya hecha con una linterna, debe durar tres veces más que la del

punto. Nunca juntes las letras o las palabras al hacer las señales, sino que debe haber una separación de tres segundos entre las letras y de cinco entre cada palabra.

Para asegurarte de que tu contacto está preparado para recibir el mensaje y de que lo comprende, tienes que usar las señales que hay al final de la página.

Alfabeto Morse

		Ñ — — — — —	
A ● —	H ● ● ● ●	O — — — —	V ● ● ● —
B — ● ● ●	I ● ●	P ● — — ●	W ● — — —
C — ● — ●	J ● — — —	Q — — — ●	X — — ● ●
D — ● ●	K — ● —	R ● — ●	Y — — — —
E ●	L ● — ● ●	S ● ● ●	Z — — — ●
F ● ● — ●	M — —	T —	punto y aparte ● — — — —
G — — ●	N — ●	U ● ● —	signo de interrogación ● ● — — —

Señales del Emisor



Esto significa «voy a enviar un mensaje». Debes esperar a recibir la señal de «preparado» para comenzar.



Esta señal significa «final del mensaje». Si el receptor contesta «no comprendido», repite el mensaje.



Esto significa «error». Cuando te equivoques en una palabra, tienes que repetirla.



Esto significa «Preparado para recibir el mensaje». Si se pone al final de éste, significa «mensaje comprendido».



Esta señal significa «No estoy preparado para recibir el mensaje». Si se pone al final, indica que el «mensaje no ha sido comprendido».



Código de Señales Rápidas

Si no tienes tiempo para aprender el código Morse o el alfabeto Semáforo, con este código podrás enviar cualquier mensaje, utilizando solamente seis signos.

Este código está basado en un cuadro de claves como el empleado para los mensajes telefónicos secretos (pág. 38-39). Para cifrar el mensaje, sustituimos cada letra corriente por dos letras, una de cada banda azul. Observa que las seis de la banda azul vertical son letras mayúsculas, y que las cinco de la banda horizontal son letras minúsculas. Para poner en clave una letra, deberás empezar siempre por las mayúsculas; así, la letra corriente «Q» quedará en clave por «Oi».

Aprende el Morse o la señales Semáforo, que equivalen a estas seis letras. Cifra el mensaje antes de enviarlo. Tu contacto debe escribir el mensaje como lo recibe y descifrarlo más tarde. Si quieres hacer el mensaje más difícil de descifrar, puedes empezar el alfabeto del cuadro de claves, con una palabra cualquiera y añadir a continuación las restantes letras del alfabeto.

Cuadro de Claves

LETRAS EN CLAVE	e	a	i	o	u
E	A	B	C	D	E
A	F	G	H	I	J
I	K	L	M	N	Ñ
O	O	P	Q	R	S
U	T	U	V	X	Y
Y	Z				

Para cifrar o poner en clave un mensaje, sustituye cada letra corriente por la mayúscula de las verticales y la minúscula de las horizontales, como se ve en el dibujo.

Debes empezar a siempre por una letra mayúscula de las verticales. Por ejemplo, si quieres cifrar o poner en clave la letra «Q» quedaria transformada por «Oi».

Mensajes telefónicos

Como es un mensaje hablado, a las mayúsculas de la clave puedes añadirle letras. Así, dirás «adle», por «A», «edle» por «E», «idle» por «I», «odle» por «O», «udle» por «U», y «Yudle» por «Y».

Si quieres cifrar el mensaje en Morse, puedes decir, por ejemplo, «edi» por un punto y «ami» por una raya.

Descifra la Clave



Aquí tienes el mensaje secreto, que se dispone a enviar Sombrero Negro, el cual está en Morse y formado con el cuadro de claves.
¿Podrías descifrarlo?

Recuerda que para descifrar el mensaje en Morse, primero tienes que averiguar a que letras del Cuadro de Claves, corresponden los puntos y rayas del mensaje en Alfabeto Morse.

Soluciones

Págs. 6 y 7.—La clave para encontrar el Correo de los Espías es «Volkswagen».

Pág. 11.—El mensaje de la relojería dice: «Estamos descubiertos Huir».

Págs. 12 y 13.—Los mensajes de los Códigos Rápidos dicen: Punto de partida.—«Busca a la niña del sombrero rojo en el reloj».

En el Reloj.—«Compra rosas al vendedor de flores de la fuente».

En la Fuente.—«Pídele fuego al hombre de la estatua».

En la Estatua.—«Espera al anciano en la puerta de la iglesia».

En la Iglesia.—«Espera en el árbol a la dama del gato blanco».

En el Arbol.—«Hombre del brazo herido sobre el puente».

En el Puente.—«Compra un diccionario en la librería y abre página 10».

En la Librería.—«El jefe detrás del mostrador».

Pág. 14.—El mensaje de la clave musical dice: «Partimos esta noche».

El mensaje de la clave de Líneas y Cuadros dice: «Envía la nueva clave inmediatamente».

El mensaje de la clave de las Dos Mitades dice: «Cambia la contraseña».

Pág. 16.—El mensaje en clave T dice: «Vigila al extranjero del sombrero negro».

Pág. 18.—El mensaje de la rejilla dice: «Una luz en la ventana significa peligro».

Pág. 26.—La contraseña entre líneas es, «Coca-Cola».

Pág. 28.—El mensaje de las abejas es, «Recibirás ayuda».

Pág. 30.—El mensaje hecho de nudos es, «S.O.S.»

Pág. 31.—El mensaje de los pájaros en el dibujo es, «Fiat». El mensaje de las flores es, «Volvo».

El mensaje de los postes de la valla es, «Buick».

Págs. 36 y 37.—En los dos primeros cuadros, se puede observar que el espía es zurdo, por tanto, en el último cuadro el hombre zurdo es el espía disfrazado.

Págs. 38 y 39.—Sombrero Negro dice: «Vigila el lechero es un espía». Su contacto contesta, «Ya lo sabía».

Pág. 45.—El mensaje en Código Morse dice: «Buena suerte».

Lenguaje de los Espías

Chivato.—Un micrófono pequeño oculto en una habitación, para poder escuchar las conversaciones del enemigo.

Contacto.—Un amigo espía, especialmente con el cual llevas todas las misiones secretas.

Correo.—El espía que lleva mensajes secretos o que transporta órdenes del jefe, a los demás espías.

Muerto.—«Victor está muerto» significa que, «Victor ha sido capturado por el enemigo».

Refugio.—Un lugar oculto, donde se esconden los espías.

Enfermo.—«Victor está enfermo» significa que, «Victor es observado por el enemigo».

Buzón.—La persona que tiene los mensajes secretos, para que los recojan los otros espías.

Cerebro.—Jefe de una banda de espías.

Lenguaje corriente.—El que no está en clave.

Escondrijo.—Lugar donde se esconden los mensajes.

Sombra.—Ser la sombra de alguien, significa seguirle.

Banda de espías.—Grupo o conjunto de espías que operan juntos. El Jefe o cerebro de los espías da las órdenes. Los correos llevan las órdenes a los espías, que a su vez las transmiten a los demás compañeros.

Cola.—La persona que sigue a otra.

Índice

alfabeto morse, 44
alto secreto, 17
andares (cambio de), 32
arrugas, 33

banda de espías, 10
barba postiza, 34
bolsillo secreto, 5
brazo en cabestrillo, 32
bufanda de dos colores, 22

calva postiza, 35
cambiar de voz (cómo), 38
cambio de aspecto, 32
cara de pan, 33
cara sin afeitarse, 33
cartón piedra (cómo hacer), 34
cejas (cambio de), 33
cifrando el mensaje, 18
cifrar el mensaje (cómo), 38
clave de cuadros, 39, 45
clave de las dos mitades, 14
clave de líneas y cuadros, 14
clave musical, 14
clave en palitos, 4
clave de palabras alteradas, 29
código de puntos de colores, 9
código morse, 30
cuadro de claves, 39, 45

dentadura mellada, 33
descifra la clave, 45
descifrando el mensaje, 18
descifrar el mensaje (cómo), 10, 12, 39
dibujos en morse, 31
dientes de naranja, 34

escritura con cera, 27
escritura de agua, 27
espía manco, 32

frases al revés, 13

gafas falsas, 35
guiños en morse, 40

haciendo señales, 42
huellas de bicicleta, 36
huellas de calzado, 36
huellas de neumáticos, 36

juego para dos jugadores, 24

letras cambiadas, 13

llave de la clave musical, 15

mapa (cómo camuflar), 23
mensajes de nudos en morse, 30
mensajes de puntos en cuerdas, 29
mensajes de puntos en dibujos, 28
mensaje de la relojería, 11
mensajes telefónicos, 45
mensaje de la vitrina, 10
morse (en guiños), 40
morse (en parpadeos), 40

nariz postiza, 35
nudo en forma de ocho, 30
nudos en morse, 30
nudo sencillo, 30

palabras divididas, 13
palabras al revés, 13

parpadeos en morse, 40
peinado (cambio de), 33
pelo canoso, 33
pistas, 22
plano de una ruta, 22
plantilla falsa, 5
pluma porta-mensajes, 5
prácticas de espía, 23
primera letra falsa, 13
puntos (camuflando), 28

rejilla (cómo hacer), 18
rejilla de doble giro, 19
rejilla gigante, 19
rueda de claves, 16
rueda de claves (modelos), 17

secreto (super), 38
semáforo, 10
señales (haciendo), 42
señales con banderas, 42
señales con manos y piernas, 40
señales del emisor, 42, 44
señales del florero, 8
señales del lavadero, 8
señales del receptor, 42, 44

test del espía, 36
tez (cambio de), 33
tinta simpática de patatas, 26
tiritas de claves, 16
trampa de los papeles, 37
trampa del pasillo, 37
trampa de la puerta N.º 1, 37
trampa de la puerta N.º 2, 37
trucos de espía, 5, 22, 27

última letra falsa, 13

Colección Cómo hacer



DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO
PARA
ESPAÑA



ce.ma. s.a.
Agucate, 25 - MADRID - 25

PARAQUE NO SE OLVIDEN.COM